

# 남자 중학생들의 권태성향과 게임중독의 관계: 충동성의 매개효과를 중심으로

## Relationship between Middle School Boys' Boredom Proneness and Game Addiction : Focused on the Mediation Effects of Impulsiveness

임지영

호서대학교 산업심리학과

Jeeyoung Lim(littleicemachine@hoseo.edu)

### 요약

본 연구는 남자 중학생들의 권태성향과 게임중독의 관계에서 충동성의 매개효과를 탐색하고자 수행되었다. 이를 위해 경기 및 충청지역 남자 중학생 364명을 분석대상으로 하였다. 분석결과는 다음과 같다. 첫째, 권태성향은 충동성 및 게임중독과 유의미한 정적 상관을 나타냈다. 둘째, 충동성은 권태성향과 게임중독과의 관계에서 완전매개효과를 나타냈다. 이를 바탕으로 권태성향이 높은 중학생들의 게임중독 예방을 위한 실천적 함의로서 충동통제훈련과 셀프리더십 훈련을 제시하였고, 후속연구를 위한 제언을 논의하였다.

■ 중심어 : | 권태성향 | 게임중독 | 충동성 | 남자 중학생 |

### Abstract

The purpose of this study was to examine the mediation effects of impulsiveness on the relationship between boredom proneness and game addiction. For this study, 364 middle school boys in Kyungki and Chungcheong areas were included in the analysis. The results showed that boredom proneness was positively correlated with impulsiveness and game addiction. Impulsiveness was found to fully mediate the influence of the boys' boredom proneness (independent variable) on game addiction(dependent variable). Based on these results, strategic interventions including impulsiveness control and self-leadership training were suggested to prevent game addiction.

■ keyword : | Boredom Proneness | Game Addiction | Impulsiveness | Middle School Boys |

## I. 서론

권태는 그리스 시대부터 철학적, 문학적, 종교적, 도덕적 측면에서 탐구되어 왔으며[1], 20세기 후반에 들어서서 과학적 접근이 이루어지기 시작했다[2]. 국내에서는 권태에 대한 조작적 정의도 미흡한 실정이며[3], 권

태와 관련된 연구들도 대개 여가권태를 중심으로 이루어짐으로써 권태를 느끼기 쉬운 개인적 취약성인 권태성향에 대한 연구 필요성이 제기되었다[4].

권태성향은 여러 가지 부정적 성격특질 및 심리적, 행동적 문제들과 관련됨이 보고되어왔다[3]. 권태성향이 높은 사람들은 인지적 유연성이 부족하고, 신경증적

접수일자 : 2014년 08월 28일

수정일자 : 2014년 10월 14일

심사완료일 : 2014년 10월 21일

교신저자 : 임지영, e-mail : littleicemachine@hoseo.edu

이며, 참을성이 적고 충동통제를 잘 못하는 것으로 보고되었다[5][6]. 또한 권태성향은 우울, 불안, 강박, 소외감, 적대감 등과 같은 여러 가지 심리적 부적응과 알코올 중독, 약물중독 등과 같은 여러 가지 일탈적, 소모적인 중독행동들과 관련되어 보고되었다[7-11]. 권태성향과 인터넷 및 게임중독 간의 관계를 직접적으로 탐색한 연구는 찾기 어려운 실정이지만, 선행연구들을 통해 심심함, 지루함과 같은 권태 관련 심리상태나 여가 권태가 인터넷 중독과 관련됨이 보고되었다[12][13]. 이런 결과들을 종합해볼 때 권태성향은 충동적 성향이나 인터넷 및 게임중독과 관련되어 있음을 생각해 볼 수 있다.

알코올·마약·도박·인터넷게임 등 그 대상은 다르지만 과몰입과 과도한 사용으로 자기조절에 문제가 생기면 중독상태에 이르게 되며 일상생활기능과 역할 수행에 문제가 발생하여 치료적 개입이 필요하다[14]. 최근 개정된 정신장애의 진단 및 통계편람-5판, 즉 DSM-5[15]의 섹션 3(부록)에 인터넷게임 장애가 포함된 사실은 게임중독의 심각성과 그 의학적 근거를 인정한 것이며, 표준화된 진단기준이 필요함을 의미하는 것이라 할 수 있다[14]. 한국청소년정책연구원이 2011년 낸 ‘청소년 온라인게임 중독 실태와 대응방안’ 보고서에 따르면 “우리나라 15~24살 청소년의 컴퓨터게임 이용시간이 영국의 8배, 미국의 2배 수준”이라고 할 만큼 특히 청소년의 경우 그 심각성이 지속적으로 지적되고 있다[14].

따라서 본 연구에서는 남자 중학생들을 대상으로 권태성향과 충동성, 게임중독의 관계를 살펴보고자 한다. 구체적으로는 권태성향이 게임중독에 영향을 미치는 과정에서 충동성이 매개역할을 하는 지를 검증하고자 한다. 특히 청소년들 중 여학생보다 남학생의 게임중독 수준이 높다는 보고[16]에 기초하여 남자 중학생들을 대상으로 하였다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 권태성향은 충동성 및 게임중독과 상관관계를 갖는가?

연구문제 2. 충동성은 권태성향과 게임중독의 관계에서 매개역할을 하는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 권태성향

권태(boredom)는 불쾌, 싫증, 지루함 등과 관련된 심리적 상태로써 변화가 없이 단순, 반복적인 환경이나 다양한 자극이 결여된 상태를 일컫는다[17]. 적정 수준의 자극을 추구하는 개인이 환경적 자극 수준과 자신의 능력이 일치할 때 경험하는 절정체험을 강조하는 플로우(flow)이론에 따르면, 권태란 개인의 능력이 환경적 자극보다 넘칠 때 경험하는 불쾌경험이라 할 수 있다[18]. 초기 권태 관련 연구들은 외적 자극의 결핍이 권태를 유발한다는 점에 초점을 맞추었으나, 새로운 시,청각 자극에도 불구하고 권태를 느끼거나[19] 만성적 권태를 느끼는 사람들에 대한 연구결과들[20]을 통해 개인이 지각하는 권태는 상황적 특성과 개인적 특성의 영향을 모두 받는 것으로 여겨지고 있다.

따라서 권태에 대한 현재의 연구들은 권태를 반응적 권태와 특성적 권태로 나눈다[21][22]. 반응적 권태는 특정 상황에서 느끼는 일시적인 상태인 반면, 특성적 권태는 개인 내적 특성에 의해 발생하는 것으로서 만성적인 특징이 있다. 권태감의 지각은 이런 상황적 특성과 개인내적 특성의 영향을 모두 받는 것으로 알려져 있다. 권태성향(boredom proneness)은 개입과 열정이 부족하여 지루하다고 느끼기 쉬운 개인적 특성으로서, 상황적 특성과 상호작용한다고 한다[21][22].

권태성향은 여러 부정적인 심리적, 행동적 결과와 관련 있는 것으로 보고되고 있다. 높은 권태성향은 우울 및 불안[2][7], 분노 및 적대감[8], 충동성[9], 청소년들의 약물남용[10], 그리고 다양한 정신병리에의 취약성[11] 등과도 유의미한 상관이 있음이 밝혀지고 있다.

### 2. 게임중독

게임중독은 게임의 과도한 사용과 이로 인한 부정적 영향을 일컫는다[23]. 게임중독은 병적 도박과 비슷한 행위중독으로서, 게임 이용에 대한 강박적인 집착, 게임 이용에 대한 자기 조절 및 자기 통제력의 상실, 내성, 게임 이용 중단 시 신체적, 심리적 금단 증상이 나타나는 등 부정적 영향을 유발한다[24-27]. 특히 게임중독으로

인해 청소년들은 학업에 지장이 초래되고, 충동적, 폭력적 성향이 증가하며, 대인 관계에서 소외되고, 가상과 현실을 구분하지 못하며, 학교 부적응을 보일 수 있다 [25][28].

### 3. 충동성

충동성은 학자들에 따라 다양하게 정의되어 왔다. 충동성은 위험을 감수하는 행동을 하거나 사전 계획이나 생각 없이 일을 시작하는 성격특질[29], 위험이나 불이익에도 불구하고 행동을 중단하거나 조절하는 데 곤란을 나타내는 성격특질로 정의되기도 하며[30], 빠르고 무계획적인 반응들의 부정적인 결과를 고려하지 않은 채 자극에 대해 빠르고 무계획적으로 반응하는 경향성으로 정의되기도 한다[31].

한편, Barratt[32]은 충동성을 계획, 운동, 인지적 측면과 관련지어 설명했는데, 무계획적 충동성은 사전 계획 없이 행동하는 것을 말하고, 운동적 충동성은 경솔하게 행동하는 것을 말하며, 인지적 충동성은 경솔하게 결심하는 것을 말한다.

### 4. 권태성향, 충동성, 게임중독의 관계

권태성향은 부적응 또는 행동통제 부족의 지표로 생각될 수 있으며[33], 문제행동과의 관련성이 여러 연구들을 통해 보고되어 왔다. 권태성향이 높은 사람들은 낮은 사람들에 비해 충동적, 자극추구적이며, 참을성이 부족하고 성마른 경향이 있다고 보고되었다[6][9][36].

또한 권태성향은 폭식증 등의 섭식장애, 알코올 중독, 약물남용, 도박과 같은 중독 행동과 관련됨이 보고되었다[10][34][35]. 권태성향과 인터넷 또는 게임중독 간의 관계를 직접적으로 살펴본 연구는 거의 없지만, 몇몇 연구들에서 심심함, 외로움, 공허감 등이 인터넷 중독과 밀접한 관련이 있음을 보고하였다[12][37]. 또한 여가 시간에 만족하지 못하여 느끼는 여가권태(leisure boredom)가 인터넷 중독에 영향을 미침이 보고되었다 [13].

한편 충동성과 게임중독 간의 관계를 살펴보면, 여러 선행연구들을 통해 충동적인 사람들이 인터넷이나 게임에 더 잘 중독된다고 보고되었다[38][39].

이상의 연구결과들을 종합해볼 때, 청소년의 권태성향은 충동성 및 게임중독과 관련이 있으며, 권태성향이 게임중독에 영향을 미치는 과정에서 충동성의 매개역할을 가정해볼 수 있다.

## III. 연구방법

### 1. 연구모형

본 연구는 남자 중학생을 대상으로 권태성향과 게임중독의 관계에서 충동성이 매개역할을 하는지를 검증하고자 한다. 이를 위해 권태성향을 독립변인, 충동성을 매개변인, 게임중독을 종속변인으로 설정하였다. 본 연구에서는 권태성향이 직접적으로 게임중독에 영향을 미치기도 하고 충동성을 통해 간접적으로 영향을 미칠 수도 있다고 보는 부분매개모형을 연구모형으로, 권태성향이 충동성을 통해 게임중독에 영향을 미친다고 보는 완전매개모형을 경쟁모형으로 설정하여 두 가지 매개모형을 비교하였고, 연구모형은 [그림 1]과 같다.

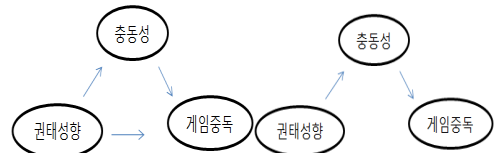


그림 1. 연구모형(부분매개모형)과 경쟁모형(완전매개모형)

### 2. 연구대상

경기 및 충청지역 4개 중학교에서 연구 참여에 협조를 얻어 남학생 382명을 대상으로 상담전문교사가 설문을 실시하였다. 불성실한 응답으로 판단된 18명을 제외하고 최종분석에는 364명이 포함되었다.

### 3. 연구도구

#### 3.1 권태성향

권태성향척도(Boredom Proneness Scale: BPS)는 Farmer와 Sundberg[7]가 개발한 28개 문항으로 구성된 척도이다. Vodanovich, Wallace, 그리고 Kass[40]는 확인적 요인분석을 통해 12문항의 권태성향척도 단축

형을 개발하였다. 문항 내용은 외부 자극이 부족하다고 느끼며 자신의 흥미와 관심을 지속하기 어려워 권태를 느끼는 경향을 반영한다. 본 연구에서는 배경미[3]의 번역에서 단축형 해당문항을 사용하였다. 내적일관성(Cronbach'  $\alpha$ )은 .79였다.

### 3.2 게임중독

게임중독 측정은 청소년용 인터넷 게임중독척도[41]를 사용하여 이루어졌다. 총 20문항에 대해 4점 척도 상에서 평정하게 되어있다. 내적일관성(Cronbach's  $\alpha$ )은 .93이었다.

### 3.3 충동성

충동성 측정은 Barratt[42]이 개발한 충동성척도(Barratt Impulsiveness Scale: BIS)를 사용하여 이루어졌다. 무계획적이거나 행동적, 인지적 측면에서의 충동적인 성향을 측정하는 3요인, 총 23개 문항에 대해 4점 척도 상에서 응답하도록 되어 있다. 한국어 번역판은 이현수[43]가 번안했고, 내적일관성(Cronbach's  $\alpha$ )은 .86이었다.

## 4. 자료분석

자료분석은 SPSS 21.0을 이용하여 다음과 같이 실시하였다. 첫째, 변인의 평균과 표준편차, 상관, 신뢰도를 분석하였다. 둘째, 게임중독에 영향을 미치는 변인으로 포함된 충동성의 하위요인들의 상대적 영향력을 파악하기 위해 단계적 회귀분석을 실시하였다. 셋째, 권태성향이 충동성을 매개로 하여 게임중독에 어떤 영향을 주는지 알아보기 위해 AMOS 18.0을 이용하여 구조방정식 모형을 검증하였다. 최대우도법을 사용하여 변인들 간의 매개효과를 분석한 후, 매개효과 유의성을 검증하기 위해 Shrout와 Bolger[44]가 제안한 Bootstrap 검증을 실시하였다.

## IV. 연구결과

### 1. 기술통계

연구대상자들의 인구사회학적 특성 분석결과, 학년 분포는 1학년 272명, 2학년 61명, 3학년 31명이었으며, 평균 연령은 14.34세( $SD=.62$ )였다. 주요 게임장소로는 집(68.3%)이라는 응답이 가장 많았고, 다음으로 PC방(19.4%)이었다. 하루 평균 게임 시간은 평일 1~2시간(69.9%), 주말 2~3시간(57.1%)이 가장 많았다.

본 연구에 포함된 연구변인들의 기술통계를 분석한 결과, 평균 점수는 권태성향 47.45( $SD=8.28$ ), 게임중독 33.55( $SD=10.80$ ), 충동성 55.47( $SD=6.49$ )였다. 또한 변인들의 왜도(skewness)와 첨도(kurtosis)의 절대값이 2 이하로서 정상분포가정이 가능함을 확인하였다[45].

## 2. 연구변인들 간의 상관관계

[표 1]에 제시된 바와 같이 권태성향은 충동성 전체( $r=.24, p<.001$ ), 충동성의 하위요인들 중 운동충동성( $r=.21, p<.001$ ), 무계획충동성( $r=.13, p<.05$ ), 및 인지충동성( $r=.13, p<.05$ ), 그리고 게임중독( $r=.27, p<.001$ )과 유의미한 정적 상관을 보였다. 충동성 전체는 게임중독과 유의미한 정적 상관( $r=.35, p<.001$ )을 보였으며, 충동성의 하위요인들 중 운동충동성( $r=.32, p<.001$ ) 및 무계획충동성( $r=.24, p<.001$ )은 게임중독과 유의미한 정적 상관을 보인 반면, 인지충동성( $r=.09, p>.05$ )은 게임중독과 유의미한 상관을 보이지 않았다.

## 3. 게임중독에 대한 충동성 하위요인의 회귀분석

연구변인들 중 게임중독에 영향을 미치는 변인으로 포함된 충동성의 하위요인들의 상대적 영향력을 파악하기 위해 단계적 회귀분석을 실시하였다. [표 2]와 같이 게임중독을 가장 잘 설명해 주는 요인은 운동충동성( $\beta=.32, p<.001$ )으로, 설명변량은 11%였다. 2단계에서는 무계획충동성( $\beta=.19, p<.001$ )이 설명변량의 3%를 추가하였다. 인지충동성은 게임중독을 유의미하게 설명하지 못하였다.

## 4. 권태성향과 게임중독 간의 관계에서 충동성의 매개효과

단계적 회귀분석을 통해 충동성의 하위요인들 중 운

표 1. 연구변인들 간의 상관관계

	권태성향	충동성전체	운동충동성	무계획충동성	인지충동성
권태성향		.24***	.21***	.13*	.13*
게임중독	.27***	.35***	.32***	.24***	.09

\*\*\* p<.001, \*\*p<.01, \* p<.05

표 2. 게임중독에 대한 충동성 하위요인들의 단계적 회귀분석

모형		$\beta$	R <sup>2</sup>	R <sup>2</sup> 변화량	F
1단계	1. 운동충동성	.32***	.11	.11	42.53***
2단계	1. 운동충동성 2. 무계획충동성	.29*** .19***	.14	.03	29.26***

\*\*\* p<.001

표 3. 부분매개모형과 완전매개모형의 적합도 검증 결과

모형	$\chi^2(df)$	p	TLI	CFI	NFI	RMSEA
부분매개모형	.129(1)	.699	.991	1.000	.999	.000
완전매개모형	.153(2)	.926	.995	1.000	.998	.000

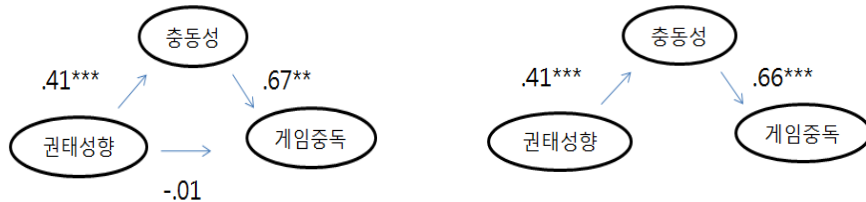


그림 2. 부분매개모형과 완전매개모형 (경로계수는 표준화계수, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001)

동충동성과 무계획충동성이 게임중독에 영향을 미침을 확인한 후, 상관 및 단계적 회귀분석 결과를 종합하여 권태성향, 충동성과 게임중독 간의 관계에 대한 구조방정식 모형을 설계하였다. 단계적 회귀분석에서 충동성의 하위요인들 중 운동충동성과 무계획 충동성만이 게임중독에 대해 유의미한 영향을 나타내고, 인지충동성은 유의미한 영향을 나타내지 못했기 때문에 모형에서 고려하지 않았다. 권태성향-충동성-게임중독 간의 관계에 대한 분석결과가 [그림 2]와 [표 3]에 제시되어 있다. [그림 2]에 제시된 바와 같이, 부분매개모형의 경우, 권태성향은 충동성( $\beta=.41, p<.001$ )에 유의미한 영향을 미쳤고, 충동성은 게임중독( $\beta=.67, p<.01$ )에 유의미한 영향을 미친 반면, 권태성향이 게임중독( $\beta=-.01, p>.05$ )에는 유의미한 영향을 미치지 못했다. 완전매개모형의 경우, 권태성향은 충동성에 유의미한 영향을 미쳤고( $\beta=.41, p<.001$ ), 충동성은 게임중독에 유의미한 영향을 미쳤다( $\beta=.66, p<.001$ ).

적합도 검증 결과, 부분매개모형은  $\chi^2$ 값이 .129( $p>.05$ )이고, 적합도는 TLI(.991), CFI(1.000), NFI(.999)가 좋은 적합도의 기준치인 .90이상[46]을 충족하였으며, RMSEA(.000)도 좋은 적합도의 기준치인 .05이하[46]를 충족하였다. 완전매개모형의 경우,  $\chi^2$ 값이 .153( $p<.01$ )이고, 적합도는 TLI(.995), CFI(1.000), NFI(.998)가 좋은 적합도의 기준치인 .90이상[46]을 충족하였고, RMSEA(.000)도 좋은 적합도의 기준치인 .05이하[46]를 충족하였다.

본 연구에서 완전매개모형은 부분매개모형에 내재되어(nested)있기 때문에, 두 모형 간 비교는  $\chi^2$ 값의 차이를 통해 이루어졌다[47]. 두 모형 간의  $\chi^2$ 값의 차이는 .024로서 자유도 1일 때의 임계치인 3.84보다 작기 때문에 그 차이가 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 즉, 두 모형 간 합치도에 유의미한 차이가 없음을 의미하며, 간명성의 원칙에 따라 완전매개모형이 적합한 것으로 판단되었다.

매개변수의 효과를 검증하기 위해 Bootstrap 검증 [44]을 실시한 결과, 권태성향과 게임중독의 관계에서 충동성의 매개효과( $\beta=.27, p<.01$ )는 95% 신뢰구간에서 Lower Bounds값은 .21, Upper Bounds 값은 .31로서 두 값의 범위가 0을 포함하지 않아 통계적으로 유의미하게 나타났다. 즉, 권태성향은 충동성을 매개로 게임중독에 영향을 미친다고 할 수 있다. 마지막으로 완전매개 모형의 다중상관치를 살펴보면, 권태성향과 충동성은 게임중독 변량의 44.1%를 설명하는 것으로 나타났다.

## V. 결론

본 연구는 남자 중학생들을 대상으로 권태성향이 게임중독에 영향을 미치는 과정에서 충동성의 매개역할을 살펴보고 청소년들의 게임중독 위험성을 줄이기 위한 적절한 개입방법을 모색하고자 실시되었다. 주요 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 권태성향은 충동성 및 게임중독과 정적 상관을 나타냈고, 충동성 또한 게임중독과 정적 상관을 나타냈다. 이런 결과는 선행연구보고들[12][37][38]과 유사한 결과로서, 권태성향이 높은 청소년들은 충동통제에 어려움을 겪을 수 있으며, 이러한 충동적 성향이 게임중독의 위험을 가중시킬 수 있음을 의미한다고 할 수 있다. 또한 상관 및 단계적 회귀분석결과 충동성의 하위요인들 중 운동충동성과 무계획충동성이 게임중독에 유의미한 영향을 미친 반면, 인지충동성은 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이런 결과는 선행연구보고[48]과 일치하는 것으로, 충분한 사전계획 없이 경솔하게 행동하는 경향이 게임중독의 위험요인으로 작용할 수 있음을 시사하는 것으로 보인다.

둘째, 권태성향은 충동성을 매개로 하여 게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 관심을 끄는 외부 자극이 부족하다고 느끼며 자기 활동에서 흥미를 느끼기 어려운 청소년들, 즉 권태성향이 높은 청소년들은 권태감 해소를 위해 충분한 계획이나 생각 없이 경솔하게 충동적으로 새롭고 신나는 일을 찾아 하게 될 가능성이 높을 것이다. 이런 과정에서 게임이 주는 자극과 흥미

에 끌려 과도하게 게임을 이용하면서 점차 게임중독에 빠질 가능성이 높은 것으로 보인다.

본 연구 결과를 바탕으로 청소년들의 게임중독 예방을 위한 실천적 함의를 제시하면 다음과 같다. 권태성향이 높은 청소년들의 경우, 무계획적으로 새롭고 자극적인 것을 찾아 게임에 과몰입하게 될 가능성이 있으므로 충동통제에 대한 훈련과 함께 변화와 자극에 대한 욕구를 건설적으로 충족시킬 수 있는 다양한 활동들이 도움이 될 것이다. 또한 권태성향이 높은 청소년들이 자기 활동의 참된 의미를 발견하여 활동 자체에 대한 관심과 흥미를 향상시킬 수 있도록 돕는 방안이 필요할 것이다. 따라서 권태성향이 높은 청소년들에게 자기주도적으로 동기를 부여하며 생각과 행동을 통제함으로써 스스로에게 영향력을 행사하는 셀프리더십[49] 훈련이 도움이 되리라 본다.

본 연구의 제한점 및 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 특정지역의 남자 중학생들을 대상으로 했으나 후속 연구에서는 보다 다양한 지역과 각급 학교(초, 중, 고)에서 남녀를 모두 포함한 표집을 실시함으로써 지역, 성별, 연령 등에 따른 차이를 검증할 필요가 있다. 둘째, 본 연구에서는 게임유형을 구분하지 않고 전반적인 인터넷 게임중독을 측정하였다. 그러나 게임 유형에 따라 게임중독 수준이 달라질 수 있다는 연구결과[50]를 반영하여 후속연구에서는 게임유형을 고려할 필요가 있을 것이다. 셋째, 본 연구에서 매개변인으로 검증한 충동성 외에 권태성향과 관련된 것으로 보고된 신경증 및 내향성을 포함한 성격특질[3]과 감각추구성향 및 인내력[5][6] 등과 같은 요인들의 매개역할을 검증할 필요가 있을 것이다. 넷째, 본 연구에서 사용한 자기보고식 검사 외에 피험자의 행동에 대한 관찰 자료를 포함시킴으로써 객관성을 높이는 시도가 필요할 것이다.

이러한 제한점에도 불구하고, 본 연구의 의의는 권태성향과 충동성, 게임중독 간의 관계를 종합적으로 검증했다는 점에 있다고 하겠다.

## 참고 문헌

- [1] 구연상, “20세기 초 동서양의 근본기분으로서의 권태: 하이테가와 이상을 중심으로”, 존재론 연구, 제24권, pp.313-359, 2010.
- [2] 김경화, *The Mediation Effect of the Ability to Perceive Emotion on Boredom Proneness and Mental Health*, 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문, 2012.
- [3] 배경미, *성격특성과 권태성향 및 음주행동의 관계 연구*, 고려대학교 대학원 석사학위논문, 2003.
- [4] 임지영, “남자 고등학생의 권태성향과 분노행동과의 관계”, 한국청소년연구, 제21권, 제1호, pp.67-89, 2009.
- [5] F. T. Leong and G. R. Schneller, “Boredom proneness: Temperamental and cognitive components,” *Personality and Individual Differences*, Vol.14, pp.233-239, 1993.
- [6] S. J. Kass and S. J. Vodanovich, “Boredom proneness: Its relationship to Type A behavior pattern and sensation seeking,” *Psychology: A Journal of Human Behavior*, Vol.27, pp.7-16, 1990.
- [7] R. Farmer and N. D. Sundberg, “Boredom proneness-The development and correlates of a new scale,” *Journal of Personality Assessment*, Vol.50, pp.4-17, 1986.
- [8] D. E. Rupp and S. J. Vodanovich, “The role of boredom proneness in self-reported anger and aggression,” *Journal of Social Behavior and Personality*, Vol.12, No.4, pp.925-936, 1997.
- [9] J. D. Watt and S. J. Vodanovich, “An examination of race and gender differences in boredom proneness,” *Journal of Social Behavior and Personality*, Vol.7, pp.169-175, 1992.
- [10] K. Green, M. Krmar, L. H. Walters, D. L. Rubin, and J. L. Hale, “Targeting adolescent risk-taking behaviors: The contribution of egocentrism and sensation-seeking,” *Journal of Adolescence*, Vol.23, pp.439-461, 2000.
- [11] M. Todman, “Boredom and psychotic disorders: Cognitive and motivational issues,” *psychiatry*, Vol.66, pp.146-167, 2003.
- [12] 박부환, *청소년의 인터넷 중독 경험에 관한 연구: 현상학적 접근을 통하여*, 대구대학교 대학원 석사학위논문, 2012.
- [13] C. Lin, S. Lin, and C. Wu, “The effects of parental monitoring and leisure boredom on adolescents’ internet addiction,” *Adolescence*, Vol.44, No.176, pp.993-1004, 2009.
- [14] 서울경제, *어떻게 생각하십니까, 게임, 중독물질 규정, 2013년 11월 18일자*, <http://economy.hankooki.com/lpage/opinion/201311/e20131128171310120550.htm>
- [15] APA(American Psychiatric Association), *Diagnostic and Statistical manual of mental disorders (5th ed.)*, Washington, DC., 2013.
- [16] 김교현, 최훈석, 권선중, 용정순, “한국형 아동/청소년 게임중독 척도의 개발 및 타당화”, *한국심리학회지:건강*, 제14권, 제3호, pp.511-529, 2009.
- [17] N. D. Sunberg and H. Bisno, *Boredom at life transition: Adolescence and old age*. Paper presented at the Western Psychological Association Meetings, San Francisco, CA, U.S.A., 1983.
- [18] M. Csikszentmihalyi, *Beyond Boredom and Anxiety*, San Francisco:Jossey-Bass, 1975.
- [19] J. L. Bailey, R. I. Thackray, J. Pearl, and T. S. Parish, “Boredom and arousal: Comparison of tasks differing in visual complexity,” *Perceptual and Motor Skills*, Vol.43, pp.141-142, 1976.
- [20] M. A. Gabriel, “Boredom: Exploration of a Developmental Perspective,” *Clinical Social Work Journal*, Vol.16, No.2, pp.156-164, 1988.
- [21] H. Bernstein, “Boredom and readymade life,”

- Social research, Vol.42, pp.512-537, 1975.
- [22] N. D. Sundberg, C. A. Latkin, R. Farmer, and J. Saoud, "Boredom in young adults: Gender and cultural comparisons," *Journal of Cross-Cultural Psychology*, Vol.22, pp.209-223, 1991.
- [23] M. D. Griffiths, "Internet Addiction," *The Psychologist*, Vol.12, No.5, pp.246-250, 1999.
- [24] 이형초, 안창일, "인터넷 게임중독의 인지행동치료 프로그램 개발 및 효과 검증", *한국심리학회지: 건강*, 제7권, 제3호, pp.463-486, 2002.
- [25] J. S. Lenmens, P. M. Valkenburg, and J. Peter, "Psychosocial causes and consequences of pathological gaming," *Computers in Human Behavior*, Vol.27, No.1, pp.144-152, 2011.
- [26] 김옥태, "게임중독과 공격성 간의 관계에 대한 예비적 고찰", *한국엔터테인먼트산업학회논문지*, 제5권, 제4호, pp.54-62, 2011.
- [27] 손경순, 김봉환, "중학생의 인터넷 중독 수준에 따른 진로태도성숙도, 사회적지지 및 자기통제력의 차이", *열린교육연구*, 제17권, 제1호, pp.311-323, 2009.
- [28] 이성대, 엄동문, "청소년의 게임중독성이 학교적응에 미치는 영향", *한국콘텐츠학회논문지*, 제13권, 제8호, pp.229-239, 2013.
- [29] H. J. Eysenck and S. B. G. Eysenck, *Personality and Individual Difference: A natural science approach*, NY: Plenum Press, 1985.
- [30] J. A. Gray, "Perspectives on anxiety and impulsivity: A commentary," *Journal of Research in Personality*, Vol.21, pp.493-509, 1987.
- [31] F. G. Moeller, E. S. Barratt, D. M. Dougherty, J. M. Schmitz, and A. C. Swann, "Psychiatric aspects of impulsivity," *American Journal of Psychiatry*, Vol.158, pp.1783-1793, 2001.
- [32] E. S. Barratt, "Impulsiveness and aggression," Paper presented at Risk Special Studies Meeting McArthur Foundation Program of Research on Mental and Behavior, Pittsburgh P. A., September, pp.27-28, 1990.
- [33] J. Boden, *The Devil Inside: Boredom Proneness and Impulsive Behavior*, In B.D. Pezze & C. Salzani (Ed). *Critical Studies* Rodopi, pp.203-226, 2009.
- [34] R. M. Ganley, "Emotion and eating in obesity: A review of the literature," *International Journal of Eating Disorder*, Vol.8, pp.343-361, 1989.
- [35] A. Blaszczynski N. McConaghy, and A. Frankova, "Boredom proneness in pathological gambling," *Psychological Reports*, Vol.67, pp.35-42, 1990.
- [36] Dahlen, Martin, Ragan, & Kujlman, "Boredom proneness in anger and aggression: effects of impulsiveness and sensation seeking," *Personality and Individual Differences*, Vol.37, pp.1615-1627, 2004.
- [37] K. S. Young and R. C. Rogers, "The relationship between depression and internet addiction," *Cyber Psychology and Behavior*, Vol.1, No.1, pp.25-28.
- [38] L. Armstrong, J. G. Phillips, and L. L. Saling, "Potential determinants of heavier internet usage," *International Journal of Human Computer Studies*, Vol.53, No.4, pp.537-550.
- [39] 이소영, *게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향*, 고려대학교 대학원 석사학위논문, 2000.
- [40] S. J. Vodanovich, J. C. Wallace, and S. J. Kass, "A confirmatory approach to the factor structure of the boredom proneness scale: evidence for a two-factor short form," *Journal of Personality Assessment*, Vol.85, No.3, pp.295-303, 2005.
- [41] 한국정보문화진흥원, *유아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 개발 연구 보고서*, 2006.
- [42] E. S. Barratt, "Anxiety and impulsiveness related to psychomotor efficiency," *Perceptual*



- and Moto skills, Vol.9, pp.191-198, 1959.
- [43] 이현수, *충동성검사*, 서울:한국 가이드스, 1992.
- [44] P. E. Shrout and N. Bolger, "Mediation in experimental and nonexperimental studies: New procedures and recommendations," *Psychological Methods*, Vol.7, pp.422-445, 2002.
- [45] P. B. Kline, *Principles and Practice of Structural Equation Modeling(3rd ed.)*, NY:Guilford Press, 2010.
- [46] 홍세희, "구조 방정식 적합도 지수 선정기준과 그 근거," *한국심리학회지:임상*, 제19권, 제1호, pp.161-177, 2000.
- [47] 홍세희, *구조 방정식 모형의 원리와 응용, 경영학 연구조사방법 뉴트랜드*, 이화여자대학교 경영연구소, 2003.
- [48] 손지향, 송현주, "청소년의 충동성과 게임중독과의 관계:외톨이성향의 매개효과 검증," *심리치료*, Vol.7, No.2, pp.91-106, 2007.
- [49] C. C. Manz and N. P. Neck, *Mastering Self-Leadership: Empowering Yourself for Personal Excellence*, 3rd ed. Pearson Prentice-Hall, Upper Saddle River:NJ, 2004.
- [50] 방현숙, *게임유형에 따른 초등학생의 인터넷 게임 중독 경향과 심리적·사회적 요인과의 관계*, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, 2009.

#### 저 자 소 개

임 지 영(Jeeyoung Lim)

정회원



▪ 현재 : 호서대학교 산업심리학과 교수

<관심분야> : 청소년심리 및 상담, 게임중독